



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**CH-CH-CHANGES: UM MODELO DE OBITUÁRIO**  
**MULTIMÍDIA PARA DAVID BOWIE**

Luísa Pinheiro Ulhoa Tenorio

Rio de Janeiro/ RJ  
2016

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**CH-CH-CHANGES: UM MODELO DE OBITUÁRIO**  
**MULTIMÍDIA PARA DAVID BOWIE**

Luísa Pinheiro Ulhoa Tenorio

Monografia de graduação apresentada à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo.

Orientador: Prof. Dr<sup>a</sup> Cristina Rego Monteiro da Luz

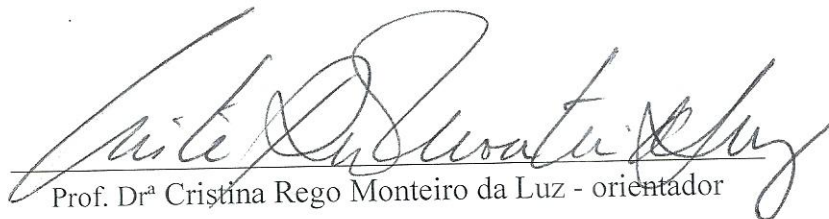
Rio de Janeiro/ RJ  
2016

**CH-CH-CHANGES: UM MODELO DE OBITUÁRIO  
MULTIMÍDIA PARA DAVID BOWIE**

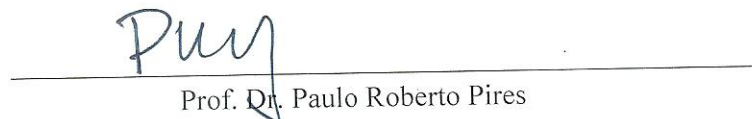
Luísa Pinheiro Ulhoa Tenorio

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Radialismo.

Aprovado por

  
Prof. Drª Cristina Rego Monteiro da Luz - orientador

  
Prof. Drª Kátia Augusta Maciel

  
Prof. Dr. Paulo Roberto Pires

Aprovada em:

Grau:

Rio de Janeiro/ RJ  
2016

TENORIO, Luísa Pinheiro Ulhoa.

Ch-Ch-Changes: um modelo de obituário  
multimídia para David Bowie/ Luísa Pinheiro Ulhoa Tenorio – Rio de Janeiro;  
UFRJ/ECO, 2016.

31f.

Monografia (graduação em Comunicação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro,  
Escola de Comunicação, 2016.

Orientação: Prof. Dra. Cristina Rego Monteiro da Luz

1. Interatividade. 2. Novas mídias. 3. David Bowie. I. TENORIO, Luísa Pinheiro Ulhoa (Cristina Rego Monteiro da Luz) II. ECO/UFRJ III. Radialismo IV. Ch-Ch-Changes: um modelo de obituário multimídia para David Bowie

*A todos os rapazes insanos*

## AGRADECIMENTOS

Meu primeiro e maior agradecimento deste trabalho vai para a professora Cristina, minha orientadora, por acreditar e me apoiar desde meu incício de faculdade, lá em 2008. Ela foi essencial na época mais difícil da minha vida e sem ela esse trabalho não teria acontecido.

Agradeço também a Jaime Biaggio por toda ajuda com pesquisa e o formato, e por todo Bowie. O olhar jornalístico e o conhecimento de música e cultura dele elevaram exponencialmente a qualidade desse trabalho. E à Clarissa Pombo por receber a gente em dia de semana para ouvir Bowie sem parar. Também à Isabela Bonfim por toda conversa, por compartilhar o amor por Bowie, toda a ajuda neste trabalho e por tantas parcerias que já foram e que não vão de vir.

À Claudia Dantas que não aceita ser chamada de nada além de “titia” pela ajuda com pesquisa e informações jornalísticas.

À Talita Marçal, outra ecoína, pela força, pelo olhar jornalístico e por ficar assistindo os vídeos até eu acertar o timing.

A Paulo Pires pelo papel de mentor e grande exemplo para mim desde os tempos de Produção Editorial. Por todos os ensinamentos dentro e fora de sala de aula, pelo estímulo a ser sempre uma profissional melhor, por todas as cartas de recomendação que me levaram longe, pela orientação na minha primeira monografia e por agora estar na minha banca fechando em definitivo o meu ciclo na ECO.

À Kátia Maciel pelas ótimas aulas em Radialismo que foram ponto de partida para tantos dos meus voos posteriores. Um eterno agradecimento por abrir as portas para meus amigos da School of Visual Arts e a generosidade com eles. E, claro, por aceitar tão prontamente fazer parte da minha banca.

Por último, agradeço Bernardo pela instalação do scanner para que eu pudesse fazer este trabalho, por não reclamar tanto da minha maluquice na feitura deste vídeo, por apoiar incondicionalmente minha aventura no mundo da comunicação visual literalmente doando uns bons anos da sua vida às minhas ambições. Jamais serei capaz de agradecer à altura.

*Don't you wonder sometimes 'bout sound and vision?*

David Bowie

TENORIO, Luísa Pinheiro Ulhoa. Ch-Ch-Changes: um modelo de obituário multimídia para David Bowie. Cristina Rego Monteiro da Luz. Rio de Janeiro, 2016. Monografia (Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. 31f.

## RESUMO

Tendo em vista a nova emergência de novas tecnologias e formas de narrar, este trabalho tem como objetivo propor uma sugestão para o obituário de David Bowie. Criado com o aplicativo Interlude, sugerimos um vídeo multimídia com ilustrações animadas, acesso a playlists do músico e informações abrangentes acerca de sua vida. A intenção era criar um conteúdo que fosse esteticamente agradável, com conteúdo informativo, que homenageasse Bowie e servisse de exemplo para o que é possível se criar para o jornalismo.

**Palavras-chave:** Multimídia, Interatividade, David Bowie.

## ABSTRACT

With new technologies emerging, this project proposes an obituary suggestion for the late David Bowie. Created with Interlude, we suggest a multimedia video with animated illustrations, access to the musician's playlists and broad information about his life and achievements. The goal was to create a content that would be aesthetically appealing, with informative content, that would pay homage to Bowie and would be a good guideline for what is possible for journalism.

**Keywords:** Multimedia, Interactivity, David Bowie.



## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
NARRATIVA E INTERATIVIDADE	12
A busca pela interatividade na narrative	12
Formato e objeto	13
PRODUÇÃO	16
Desenvolvimento	16
Roteiro	16
Pré-produção e gravação	20
Animação e edição	21
CONCLUSÕES FINAIS	23
BIBLIOGRAFIA	25
ANEXOS	26

## INTRODUÇÃO

O jornalismo já tem se valido bastante há alguns anos de plataformas multimídias e interativas para suas narrativas com resultados positivos, como o notório caso da reportagem em mídia digital “Snowfall”<sup>1</sup> do *New York Times*.

O objetivo deste trabalho é criar um modelo de linha do tempo multimídia, utilizando como estudo de caso a vida de David Bowie. A proposta é montar um obituário jornalístico através de vídeo interativo para veículos com tempo de produção semanal ou mensal, ou ainda utilizando-se obituários encaminhados com antecedência.

As novas mídias implicam em novos gêneros de discurso. A experimentação é o que move jornalistas e pesquisadores na busca de uma nova narrativa para a web.

Valendo-se do fato que a imprensa se antecipa, toma providências a respeito de fatos que podem ocorrer, de coberturas que precisarão ser prontamente apresentadas em função de um determinado evento sem data certa, este trabalho tomou o obituário, área em que essa antecipação costuma acontecer, como oportunidade. Esta é uma seção onde as matérias multimídia ainda não foram exploradas de maneira significativa. O que temos usualmente é uma galeria de fotos, eventualmente um vídeo. Um modelo multimídia, além de ser um excelente suporte narrativo, pode ser uma homenagem à vida e obra da pessoa noticiada, de forma mais contundente.

Mais do que enviar mensagens a serem publicadas ou participar com sugestões do processo de construção da notícia, a interatividade no âmbito da narrativa permite a modificação do sistema, através da incorporação de novas tecnologias, como as câmeras digitais e a internet.

A interatividade dos conteúdos faz com que os leitores permaneçam durante mais tempo no site. Videoclipes produzidos por David Bowie por exemplo, além de figurarem em acervos permanentes de museus como o Museum of Modern Art de Nova York (MoMa) e o Musée National d'Art Moderne no centro francês Georges Pompidou, em Paris, também contam com expressivos números de visualizações em portais como o YouTube, chegando à casa de milhões de espectadores por vídeo.

---

<sup>1</sup> <http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/#/?part=tunnel-creek>

Além disso, este trabalho também objetiva o incentivo de uma maior utilização de ilustradores, animadores e outros profissionais das artes visuais que tanto podem acrescentar ao jornalismo.

## **Metodologia**

A ideia inicial deste trabalho veio da leitura de Robert Darnton em seu *A questão dos livros* (2009), no qual ele propõe que um livro em que a leitura possa ser feita não apenas horizontalmente, mas também transversalmente, aprofundando conteúdos quando se deseja e voltando a uma narrativa mais superficial também. As novas tecnologias são um ótimo instrumento, mas deve-se entender que uma simples transposição de conteúdos seria um desperdício. É o total aproveitamento que Darnton sugere em seu livro e é o que tentamos começar a fazer aqui.

Foi usado como referência neste projeto primordialmente as ideias de Darnton, mas também a ideia de interatividade de Pierre Lévy em seu *Cibercultura* (2009), Castells em e toda uma observação pessoal de anos no desenvolvimento das narrativas digitais.

O produto foi criado a partir de ilustrações, fotografias e manipulação de arquivos digitais, edição em Adobe Premiere e inserção em aplicativo de vídeos interativos.

O trabalho foi dividido da seguinte forma. O primeiro capítulo tratará da busca pela interatividade do leitor/espectador desde o século XX. Em seguida trataremos mais a fundo as mais novas ferramentas e trataremos do assunto no âmbito do jornalismo e, mais precisamente da seção de obituários, além de justificar a escolha de David Bowie como objeto. No terceiro capítulo, será explicado todo o processo de criação dos vídeos, do roteiro à finalização. Por fim, o último capítulo traz a conclusão de todo processo e uma avaliação geral dos resultados obtidos.

## NARRATIVA E INTERATIVIDADE

### A busca por interatividade na narrativa

A interatividade é buscada há décadas e têm ganhado cada vez mais espaço na discussão sobre o futuro do jornalismo. A tendência é clara ao se verificar a crescente expansão de mídias independentes e o fato de que usuários da web querem explorar cada vez mais esse potencial.

Ao migrar das plataformas tradicionais para a digital, há que se adequar também conteúdo e linguagem narrativa. Cada interação é construída a partir das ações anteriores e, por isso, o relacionamento não pode ser previsto nem planejado. Para Pierre Lévy (2009), discutir a interatividade assinala muito mais um problema, a necessidade de um novo trabalho de observação, de concepção e de avaliação dos modos de comunicação do que uma característica simples e unívoca atribuível a um sistema específico, não se limitando, portanto às tecnologias digitais.

A tentativa de interatividade, entretanto, não limita-se aos tempos digitais. A busca é antiga, já aparecendo em livros pioneiros como *O jogo da amarelinha* de Julio Cortázar, que estimula todos os sentidos na criação de um texto que pode ser visto como uma pintura, um filme, um álbum de fotografias, ouvido e dançado como uma música ou uma poesia e, por fim, lido como se vive. A leitura pode seguir vários caminhos diferentes, ditados pelo autor.

Na televisão, um exemplo inovador e extremamente popular foi criado pela Rede Globo em período bem anterior às possibilidades abertas pelas novas mídias: a série de teleficção interativa *Você decide*, que foi ar de abril de 1992 a agosto de 2000, exibido semanalmente.<sup>2</sup> Uma narrativa ficcional ilustrava uma trama que apresentava possibilidade de mais de um desfecho. Dois finais eram pré-gravados e o público votava por telefone, durante o programa, em qual deveria ser exibido.

Com a criação de novas plataformas que facilitam a criação de narrativas multimídia, um mundo de possibilidades foi aberto. O primeiro exemplo notável no jornalismo foi o especial multimídia “Snowfall”, um lançado no fim de 2012 pelo *The New York Times*, que viria a ganhar o prêmio Pulitzer em 2013. “Snowfall” foi uma

---

<sup>2</sup> <http://globoplay.globo.com/v/1892340/> Acesso em 10 de julho de 2016.

reconstituição jornalística de uma avalanche que atingiu 16 esquiadores, contada em texto, fotos, slideshows e vídeo, em produção que levou seis meses sendo montada com a plataforma Atavist, que discutiremos mais a frente.

Levando o conceito mais adiante, *The New York Times* continuou fazendo uso da interatividade e dispõe em seu site de uma área só com matérias multimídia. Em especial, as reportagens de guerra merecem destaque, criando empatia e aproximando os leitores de regiões ermas. “Walking in War’s Path”<sup>3</sup> mostra como é viver em uma região em conflito, Israel e Faixa de Gaza, do ponto de vista de seus moradores - como é o lugar onde moram, onde trabalham e como enfrentam a rotina e o futuro.

Apresentado no Tribeca Film Festival de 2014, o filme Possibilias,<sup>4</sup> da dupla DANIELS, conta a história de um término conturbado de um casal. O filme interativo oferece escolhas ao espectador de que linha seguir, mas independente de suas escolhas, o desfecho é o mesmo. O filme ganhou o grande prêmio do Future of Storytelling awards em sua primeira edição.

O vídeo interativo convida o espectador a participar da escolha do modo de assistir/acompanhar uma história. Não se assiste apenas, participa-se da mensagem ao oferecer ao espectador opções que podem alterar completamente o rumo da narrativa ou sua experiência dela.

### **Formato e objeto**

Apesar de toda a discussão e, por vezes, deslumbramento em torno das novas tecnologias, o jornalismo participativo e a interação leitor/veículo ainda passa por formulações.

Castells (2000) destaca que “o gargalo real para a expansão da multimídia é que o conteúdo não acompanha a transformação tecnológica do sistema: a mensagem está evoluindo menos que o meio”.

Um passo importante para a expansão do jornalismo multimídia foi o lançamento do site Atavist,<sup>5</sup> uma plataforma que facilita a criação de narrativas

---

<sup>3</sup> [http://www.nytimes.com/interactive/2015/08/22/world/middleeast/gaza-israel-walk-war-anniversary.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/interactive/2015/08/22/world/middleeast/gaza-israel-walk-war-anniversary.html?_r=0). Acesso em 13 de julho de 2016.

<sup>4</sup> O trailer pode ser visto no link <https://vimeo.com/107726165>.

<sup>5</sup> <https://atavist.com/>

multimídias com um simples menu de opções e alguns cliques<sup>6</sup>. Deste serviço, nasceu “Snowfall” e muitas outras narrativas digitais.

A criação de uma história é muitas vezes vista como um processo quase mágico, porém grandes histórias não acontecem por acaso; elas são planejadas. Evan Ratliff,<sup>7</sup> fundador da Atavist, declarou em uma entrevista que *não é a presença ou não de elementos multimídia que ajuda a definir a qualidade do produto, mas sim o design da história*. A melhor forma de desenhar e contar aquela narrativa levando-se em conta o meio em que ela está inserida.

Nesse contexto, o conceito de *storytelling*<sup>8</sup> foi revisitado e hoje o termo traduz uma combinação do melhor dos dois mundos: o “novo mundo” dos vídeos digitais, utilizando-se fotografia e arte, e o “velho mundo” de contar histórias.

Partindo do princípio de que as mídias digitais estão se tornando mídias de relacionamento, absorvendo a tendência de convergência e de narrativas transmidiáticas, não se pode estranhar que as empresas se reposicionem e ofereçam uma nova comunicação; que elas criem maneiras diferentes de estabelecer relacionamentos com seus diversos públicos, em relação a como ocorria antes. Cabe destacar o caso da AJ+, um canal de notícias digitais da Al Jazeera que só posta vídeos e cobriu alguns dos maiores eventos de notícias nos Estados Unidos com pouco mais que um iPhone. Embora em menor escala, as páginas do *Guardian*, *New Yorker* e outros grandes veículos midiáticos, também publicam matérias especiais em vídeo, que tem em comum o fato de sempre serem legendadas, para que possam também ser assistidas sem som, no celular, enquanto se ouve outra coisa.

Plataformas de vídeo ao vivo estão mudando nossa forma de consumir informação. Visando um alcance maior o Facebook disponibilizou para todos os usuários o “Live”, uma ferramenta que permite que qualquer um faça transmissões ao vivo. Já é possível assistir transmissões ao vivo de grandes veículos midiáticos, e o recurso usualmente é utilizado para matérias especiais de assuntos que normalmente

---

<sup>6</sup> <http://www.nytimes.com/2011/03/28/business/media/28carr.html>. Acesso em 20 de junho de 2016

<sup>7</sup> Fundador do Atavist defende design especial para histórias longas na web. Disponível em: <http://novoemfolha.blogfolha.uol.com.br/2015/01/05/fundador-do-atavist-defende-design-especial-para-historias-longas-na-web/>. Acesso em 06 de julho de 2016.

<sup>8</sup> *Storytelling* nada mais é do que a narrativa, mas ganhou uma significação maior quando passou a ser um conceito de marketing em que a mensagem através de seu conteúdo e forma deveriam cativar a audiência.

receberiam menos atenção. O conteúdo continua disponível online mesmo depois da transmissão.

Por fim, embora toda essa inovação tenha acontecido especialmente nos últimos anos, os obituários de pessoas influentes continuam tendo um modelo antiquado, muitas vezes não tendo mais do que um slideshow.

Os obituários são figuras ilustrativas que participam do corpo de um jornal impresso há muito. Tomamos como exemplo o obituário do jornal americano *The New York Times* que, segundo Matinas Suzuki Jr, “é quase sempre uma ode à vida”. A seção de obituários do Times é uma cerimônia de adeus diária de bom jornalismo e uma das campeãs de leitura do jornal mais influente do mundo. De acordo com o autor, o obituário reitera “a brevidade de tudo, ao tomar o ponto final da existência como ponto de partida do jornalismo” (Suzuki, 2008). Mais que uma simples foto e alguns dizeres repetitivos dos obituários dos jornais, o obituário virtual é o próprio perfil pessoal.

Com tantos recursos, é possível e viável um novo modelo por meio de vídeo interativo, especialmente para matérias especiais nas quais o imediatismo da notícia não é imprescindível.

Por fim, é necessário justificar a escolha de David Bowie para este obituário experimental. Além de uma escolha pessoal de preferências musicais, Bowie foi um dos artistas mais importantes e criativos do último século, e sua influência pode ser sentida não apenas no mundo da música, mas também do design, da moda, da performance. O músico ditou o rumo da música rock/pop por duas décadas e soube se aproveitar da contemporaneidade durante suas cinco décadas em atividade como poucos. Até em sua morte, Bowie tenta fugir do obituário clichê que a indústria do entretenimento reserva ao astros do rock, e fez de sua morte mais um espetáculo com o álbum *Black Star*, em especial no clipe “Lazarus”.

## PRODUÇÃO

### Desenvolvimento do Produto Audiovisual

O produto em questão é um vídeo interativo timeline da vida de David Bowie com o aplicativo Interlude.<sup>9</sup> Será produzido sem som porque terá uma lista no Spotify<sup>10</sup> com uma música de cada álbum pra ouvir com o vídeo.

### Roteiro

A primeira decisão estrutural deste trabalho foi como setorizar a vida de David Bowie narrativamente de forma que fizesse sentido. Primeiramente, imaginamos a separação em álbuns, mas devido a prolificidade de Bowie em seus lançamentos, além da importância conjunta de alguns álbuns, como é o caso de *Low*, *Heroes* e *Lodge*, da trilogia de Berlim. A separação em décadas também provou-se falha uma vez que existem rupturas significativas dentro de décadas específicas, em especial nos anos 1970, quando Bowie navega por três estilos completamente diferentes estando em seu auge criativo. Decidiu-se então separar o vídeo em fases que seguem parcialmente a lógica de décadas: 1947-1969, 1970-1974, 1974-1976, 1976-1979, 1980-1989, 1990-1999, 2000-2016. Esta divisão contempla as fases da carreira e estilo de Bowie, sua produtividade e tentam se utilizar em décadas como base. O resultado pode ser visto abaixo.

### 1947-1969

David Jones nasceu em 8 de janeiro de 1947 em Brixton, sul de Londres.

Trocou seu nome artístico para David Bowie para não ser confundido com Davy Jones do Monkees.

Estagiou na adolescência numa agência de publicidade em Londres, onde aprendeu design e marketing - habilidade que usaria muito bem em sua carreira.

---

<sup>9</sup> <http://guide.interlude.fm>

<sup>10</sup> O Spotify é um serviço de música digital que dá acesso a milhões de músicas. A lista criada pode ser acessada em: <https://play.spotify.com/user/lulhoa/playlist/1tfq0k2nQ9gOGtOkHip8FF>. Embora seja necessário login, o serviço é líder em seu segmento.



Em 1962, entrou numa briga de escola com George Underwood por conta de uma garota e levou um soco no olho esquerdo que deixou sua pupila permanentemente dilatada.

Após passar por várias bandas, lançou em 1967 seu primeiro álbum, o homônimo David Bowie.

No mesmo ano, começou a ter aulas na Dance Centre in Covent Garden com o artista Lindsay Kemp. Segundo Bowie, foi Kemp quem realmente despertou seu interesse pela imagem.

Em 1969, Bowie cria seu primeiro personagem, Major Tom, e lança seu segundo álbum, também intitulado *David Bowie*, depois relançado como *Space Oddity*. A música-título foi inspirada em Apollo 8, a primeira expedição tripulada a circum-navegar a lua, e foi o primeiro grande sucesso do artista. (Major tom)

### **1970-1973**

Em 1970, David Bowie lança *The man who sold the world* e inicia sua fase andrógina com uma capa controversa na qual ele aparece trajando um vestido, numa pose feminina inspirada na estátua Venus Victrix, de Canova. Neste mesmo álbum, depois de consolidar-se como artista solo, volta à dinâmica de banda com alguns dos músicos que mais tarde formariam o Spiders from Mars.

Nesta fase, começa sua influência e ele traz para as massas o que antes era marginal, como o travestismo, e mistura referências das belas artes, literatura, teatro.

Durante sua turnê pelos Estados Unidos, Bowie cria Ziggy Stardust, uma de suas personas mais famosas. Ele ainda lançaria *Hunky Dory* (1971) antes de *The rise and fall of Ziggy Stardust* (1972).

Bowie se dedicava tanto a seus personagens que suas personas dominavam o artista durante o tempo de performance. Esse domínio era tão forte que os limites de Bowie e de seus personagens eram nebulosos e com frequência se confundiam. Ziggy ficou com Bowie por anos, aparecendo inclusive no álbum subsequente, cuja capa possui uma das imagens mais icônicas da história do design.

## **1974-1976**

Em 1974, Bowie se muda para os Estados Unidos, passando primeiro por Nova York e se estabelecendo em Los Angeles.

Sua primeira ruptura drástica de estilo começa nessa época, se anunciando com *Diamond Dogs* (1974) e se consolidando com *Young Americans* (1975). A influência da música soul em sua música também se reflete em uma mudança de vestuário e gestos.

Mais uma vez, Bowie transforma uma cultura marginal em cultura pop ao trazer o soul, predominantemente negro e estadunidense até então.

Bowie criou uma nova persona, "The Thin White Duke", da faixa título de *Station to Station* (1976), uma extensão de Thomas Jerome Newton, seu personagem extraterrestre em *O homem que caiu na Terra* (1976).

## **1976-1979**

Bowie se muda para Suíça para cuidar do vício em cocaína. Nesta época, volta a dedicar-se à pintura, ao desenho e outras formas de expressão artística.

Meses depois, muda-se para Berlin e inicia a fase que ficou conhecida como a trilogia de Berlin, que compreende os álbuns *Low* (1977), *Heroes* (1977) e *Lodger* (1979).

Nesta fase, Bowie é influenciado por Kraftwerk e Neu! e sua música torna-se mais abstrata, nem sempre contendo letras. Os sintetizadores, até então mal vistos no rock, são revisitados por David, que cria sua própria gramática e abre as portas para os anos 1980.

## **1980-1990**

Com o clipe de *Ashes to Ashes* (1980), música escrita por Bowie como um "epitáfio para os anos 70", cria uma estética de videoclipe que será referência para toda uma década. O vídeo foi o mais caro da história até então e continua a figurar entre os mais custosos até hoje.

Bowie passa a ter status de popstar não apenas no Reino Unido, mas também nos Estados Unidos e no resto do mundo, graças a, em parte, a evolução dos meios de

comunicação.

Alcança em 1983 o auge do sucesso comercial com *Let's Dance*.

Preocupa-se mais com construção de sua imagem, lançando videocliques e fazendo shows elaborados, mas deixando de lado a vanguarda da música, seguindo o estilo de época ao invés de ditá-lo como havia feito até o momento. A música torna-se pop e dançante.

Em consonância, aparece em onze filmes durante a década, incluindo o papel principal em *Fome de viver* (1983) com Catherine Deneuve, e os sucessos *Em nome da honra* (1983) e *Labirinto* (1986). Também participou do musical da Broadway *The Elephant Man* no papel principal.

## **1990-1999**

Sai da carreira solo para a banda Tin Machine, projeto com o guitarrista Reeves Gabrels. Mas a figura de Bowie é muito forte e a ideia de banda não é bem aceita entre crítica e público. Tin Machine lança apenas dois álbuns antes de se separar.

De volta à carreira solo, David muda-se para Nova York e lança *Black Tie White Noise*. Continua a ser influenciado pelos estilos da época como o grunge e o rock industrial, mas a música volta a ganhar complexidade.

Em 1995, lança *Outside*, um álbum conceitual concebido em estúdio em cima do fictício diário, escrito por Bowie, de Nathan Adler.

Mais uma vez na vanguarda, mas dessa vez não da música, lança em 1998 um serviço de provedor de internet, o BowieNet, que dava, além de acesso discado, conteúdo exclusivo e um serviço de email. Segundo ele, o serviço era uma forma de se manter contato com seus fãs. No ano seguinte, lançou a trilha sonora para o jogo Omikron, do qual também era personagem.

## **2000-2016**

Os anos 2000 marcaram uma fase menos prolífica para Bowie, que lançou apenas quatro álbuns em 16 anos. O menor ritmo deveu-se, em parte, pelo ataque cardíaco

sofrido em 2004. Entretanto, Bowie manteve-se ativo participando de concertos e fazendo parcerias com outros músicos.

Em 2006 recebeu o Grammy pelo conjunto de sua obra e em 2014 tornou-se o britânico mais velho a receber um Brit Award, ganhando o prêmio de “Best British Male” [Melhor homem britânico] que a modelo Kate Moss recebeu por ele.

Bowie faleceu em 10 de janeiro de 2016, dois dias após o lançamento de *Blackstar*, seu último álbum. Ele sofria de um câncer havia 18 meses e não tornou a doença pública. Visconti, seu produtor de longa data, revelou que o álbum foi concebido como um presente de despedida.

### **Pré-produção e gravação**

Desde o início, a ideia deste vídeo visava a criação de um visual mais artístico, baseado não em fotografias e vídeos, mas em ilustrações. Os motivos para tal escolha foram dois. O primeiro e mais importante é a estética criada com ilustrações. Ao brifar um artista para criação de imagens, tem-se um controle maior e uma gama maior de possibilidades do resultado final. O segundo é o incentivo à criação artística para fins editoriais. Ilustrações ainda são raras de se encontrar em periódicos e quando existem são sempre feitas pelos mesmos artistas. Em publicações como o *New York Times*, *Guardian*, *Vice*, *Esquire*, *Le Parisien*, *New Yorker* ilustrações são comuns. O resultado são matérias com um apelo visual muito maior, sem perderem seriedade.

Uma vez escolhida a ilustração como suporte imagético, faltava decidir o estilo. Inspirado nos estilos de Olimpia Zagnoli, Eiko Ojala, Malika Favre entre outros foi escolhido a criação de ilustrações baseadas em recortes de papel com cores saturadas. As imagens foram compostas pelos recortes e pintadas quando necessário digitalmente ou a mão com lápis de cor, canetas gel, nanquim e canetas hidrográficas. O papel foi escolhido não apenas pela cor, mas também por sua textura e alta porosidade. O estilo resultante é orgânico e semiminimalista.

As imagens foram escolhidas a partir do roteiro e cumprem o papel e ilustrar e complementar o que está sendo dito.

A digitalização das imagens foi feita de duas formas. Algumas foram fotografadas a partir das ilustrações. Um pequeno estúdio caseiro foi montado foi utilizada uma

Canon EOS 600D, com lente Canon EF-S 18-55mm. Outras foram escaneadas diretamente para o computador.

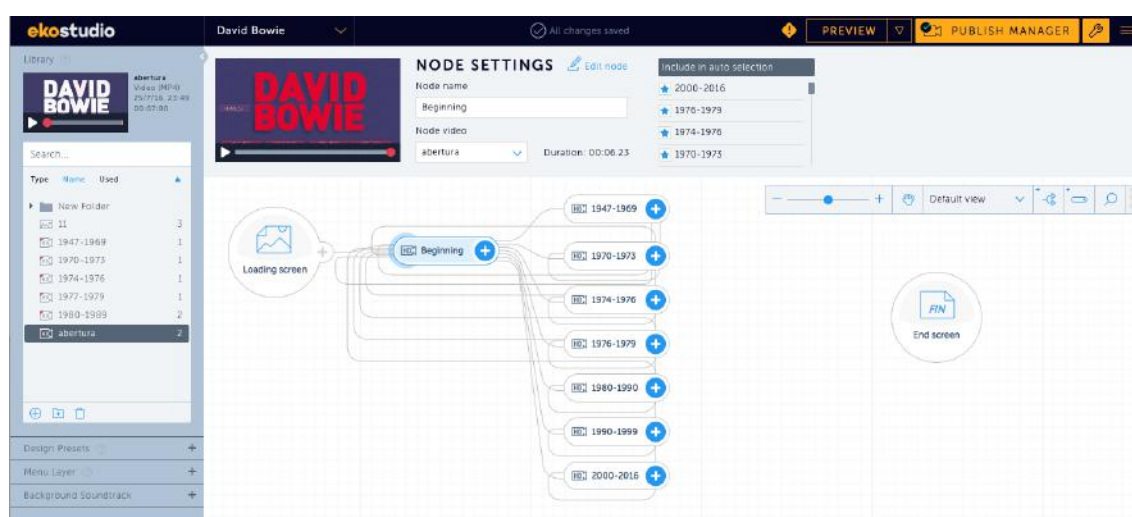
Posteriormente, as imagens foram tratadas e manipuladas em Photoshop para a criação de frames que mais tarde formariam a animação.

## Animação e edição

A animação foi feita no Adobe Premiere Pro com a inserção das imagens manipuladas (os frames) e posterior legendagem.

Cada fase compõe um vídeo diferente, além da animação de entrada e da animação do vídeo base, que funciona como um menu de navegação. Essa separação foi essencial para que o caráter interativo do vídeo fosse inserido. Utilizamos o aplicativo Interlude, o mesmo utilizado no filme *Possibilia*, para fazer a união dos fragmentos, que se vale de uma estrutura de fluxograma para a criação da estrutura interativa. Cada vídeo é inserido em um chamado "nódulo", a caixa do fluxograma, e dele pode-se puxar ligações com outros vídeos em outros nódulos. Pode-se ligar cada vídeo com mais de um outro e, com isso, são os inseridos botões para a escolha do caminho a se seguir.

**Figura 1** Interface do programa Interlude



Para este trabalho, as ligações foram feitas de duas formas. A primeira é a ligação cronológica. Caso o espectador não escolha um caminho, os vídeos tocarão em ordem cronológica. A outra é a escolha de sempre voltar ao menu inicial e escolher outra fase.

Após todas as ligações feitas e botões de hiperlinks criados, o vídeo é fechado e o upload é feito.

## CONCLUSÕES FINAIS

A criação de um conteúdo audiovisual desse porte é sempre um desafio. Explorar novas tecnologias e aprender um novo programa sempre traz suas complicações e esta certamente foi o maior percalço deste trabalho. Entretanto, tudo me leva a crer que a implementação de trabalhos similares a este no jornalismo é possível.

Todo processo de criação e execução deste vídeo foram extremamente rápidos, o que é essencial quando falamos de jornalismo. A notícia não espera, e mesmo se tratando de veículos semanais ou mensais não é possível dispor do tempo de feitura de uma animação convencional, que entre roteiro, *storyboarding*, animação e arte finalização pode levar meses. Com isso em mente, e com a reduzida equipe de uma integrante, concessões foram feitas na complexidade das animações. Apesar da minha relativa experiência com *stopmotion*, simplesmente não é possível montar sozinha uma animação de 5 minutos com a técnica em tempo hábil.

Todas as escolhas estéticas foram baseadas no que era possível e no que seria coerente com David Bowie. A escolha por recortes de papel com menos detalhes trouxe rapidez ao processo de ilustração com resultados coloridos e orgânicos, o que não seria possível com a ilustração digital – pelo menos não com celeridade. As imagens foram baseadas em capas de álbuns e figurinos que Bowie usou durante a carreira, complementando o texto nem sempre com o óbvio, também trazendo referências além dele mas ainda identificáveis. As escolhas mostraram-se eficientes na maior parte das vezes, outras o caráter estático teve de ser contornado na posterior edição. Um ilustrador mais experiente certamente seria capaz fazer um trabalho mais complexo com o mesmo tempo.

O processo de edição ocorreu sem maiores percalços. Na fase do Photoshop algumas modificações foram feitas às imagens, especialmente de cor e iluminação, ajuste ao tamanho de tela (16:9) e algumas das imagens foram criadas completamente no programa quando essa se julgava ser a forma mais eficiente. Na fase do Premiere Pro, houve dois desafios maiores: a duração das legendas e a exportação num tamanho razoavelmente leve sem perda de qualidade. A primeira só foi possível com a ajuda de amigos que assistiram às prévias dos vídeos e marcaram onde tiveram dificuldades de leitura. Como eu já havia lido o texto muitas vezes, julgava o tempo incorretamente para

baixo. Com os feedbacks recebidos pude aprimorar o tempo. A segunda partiu de uma série de tentativas e erros, e pesquisas em fóruns na Internet até eu descobrir a combinação ideal de predefinições de exportação. No fim, consegui vídeos leves, em consonância com o uso em dispositivos móveis, sem perda de qualidade.

O grande desafio mesmo foi o uso do aplicativo Interlude, que eu nunca havia usado antes. Apesar do grande receio de seu uso ser complicado, no fim não foram necessárias muitas horas para um domínio básico das operações. O Interlude é extremamente amigável, com uma usabilidade muito boa. Essa facilidade me leva a crer que sua utilização pode ser mais recorrente e inclusive interna, já que não é necessário ter qualquer habilidade de vídeo ou design. Dito isso, a implementação não ocorreu sem problemas. O maior deles foi o botão que levaria a um link externo, a *playlist* do Spotify e a do YouTube. Porém ao exportar percebi que era um erro do pré-visualização do arquivo, não do programa. O único porém é, por conta da tecnologia empregada, não ser capaz de baixá-lo sem perder suas propriedades. No entanto é possível embedar o vídeo em qualquer site e compartilhá-lo no Facebook, Twitter e Tumblr.

O resultado tirado deste trabalho é que é possível implementar formas mais dinâmicas de narrativa no jornalismo em reportagem menos urgentes, em especial nos obituários, que foi nosso caso. Com uma equipe diminuta, foi possível criar este vídeo desde o processo de pesquisa até o produto final em um tempo curto. Com recursos mais generosos e uma equipe maior é possível reduzir ainda mais o tempo de produção e até mesmo gerar um produto ainda melhor. As ferramentas estão disponíveis e os profissionais de artes visuais existem em abundância. Para aderir a um modelo mais interativo, multimídia e esteticamente interessante, basta querer.



## BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, Rafaela Clérigo de. *O jornalismo na era da convergência*. Monografia apresentada à Universidade Católica Portuguesa. 2015.

CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. 4. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

DARNTON, Robert. *A questão dos livros: passado, presente e futuro*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

DEVEREUX, Eoin et al. *David Bowie: Critical Perspectives*. Vol. 6. Londres: Routledge, 2015.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2009.

SUZUKI, Matinas Jr (org.). *O livro das vidas: Obituários do New York Times*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

Vários autores. *David Bowie*. São Paulo, Cosac Naify: 2014.

### Sites consultados

[http://www.nytimes.com/interactive/2015/08/22/world/middleeast/gaza-israel-walk-war-anniversary.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/interactive/2015/08/22/world/middleeast/gaza-israel-walk-war-anniversary.html?_r=0) Acesso de 13 de julho de 2016.

<https://vimeo.com/107726165>.

<https://atavist.com/>

<http://interlude.fm>

<http://www.nytimes.com/2011/03/28/business/media/28carr.html>.

<http://novoemfolha.blogfolha.uol.com.br/2015/01/05/fundador-do-atavist-defende-design-especial-para-historias-longas-na-web/>.

<https://www.theguardian.com/stage/2016/jan/12/lindsay-kemp-david-bowie-ziggy-stardust-interview>

<http://nymag.com/scienceofus/2016/01/story-behind-david-bowies-unusual-eyes.html>

## ANEXOS



Imagem 1: Ziggy Stardust. Recorte de papel, pintura e ajuste de cor no Photoshop.



Imagem 2: Figurino da turnê *Diamond Dogs*. Recorte de papel, pintura e ajuste de cor no Photoshop.



Imagem 3: Capa de heroes. Recorte de papel e caneta.





Imagem 4: Figurino da turnê *Serious Moonlight*. Recorte de papel e pintura.



Imagem 5: Capa do primeiro álbum do Tin Machine, desenho digital no Photoshop.



Imagem 6: Kate Moss recebendo o Brit Awards por Bowie no figurino da turnê de *Ziggy Stardust* e *Alladin Sane*. Desenho digital no Photoshop.

Veja o vídeo completo interativo em:

